



RGM.271.9.2018

Załącznik 1.2 do SIWZ

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Część 2: Matematyka, logika

Lp.	Produkt/asortyment – cechy, przeznaczenie, cel dydaktyczny	Ilość
1	1 szt. gra skojarzeniowa - układanka logiczna, ćwicząca spostrzegawczość, umiejętność logicznego myślenia i rozwijająca wyobraźnię. Zadaniem dziecka jest układanie w logicznych rzędach (po min. 4 obrazki w rzędzie) kolorowych obrazków namalowanych na drewnianych płytkach o min. wym. boków 4cm, w odpowiedniej kolejności - logicznej sekwencji. Spostrzegawczość, logika. Przykłady gier:  Jednostka sztuka	14
2	1 szt. gra edukacyjna, polegająca na układaniu kolorowych obrazków z plastikowych/drewnianych patyczków i opcjonalnie innych kształtów np. kółek, zgodnie z gotowymi rysunkami (o różnym stopniu trudności, w tym postaci zwierząt, budowli, figur geometr. i in.). Wspomaganie procesów analizy i syntezy, kompetencje matematyczne, rozwój wyobraźni. Przykłady gier:  Jednostka sztuka	7
3	1 zestaw drewnianych/magnetycznych tablic o wym. boków 23-28 cmx16-28cm z wyciąganymi kolorowymi elementami obrazującymi zjawiska meteorologiczne/pory roku – puzzle. Przyroda, logika, umiejętności manualne. Przykłady puzzli:	14

	 Jednostka zestaw	
4	1 szt. sorter kształtów 3D jak przedstawiono w przykładach (kolorowe graniastosłupy, walce i in.) na drewnianej podstawie z odpowiednimi zagłębieniami, podstawa o wym. min. 17x11 cm. Układanka edukacyjna sprawdza się jako pomoc w rozwijaniu motoryki oraz koordynacji ręka-oko, uczy rozpoznawać kolory i kształty figur geometrycznych. Zadaniem dziecka jest posortować klocki na drewnianą podkładkę tak aby każdy trafił na swoje miejsce, może też budować z klocków różne figury i budowle, rozwijając swą kreatywność. Logika, motoryka, podstawy geometrii drewnianych. Przykłady sorterów:  Jednostka sztuka	14
5	1 szt. zegar edukacyjny wraz z sorterem kształtów - drewniana układanka doskonale ćwiczy spostrzegawczość i pamięć oraz uczy liczb, godzin jak również kolorów. Zadaniem dziecka jest ułożenie 12 numerowanych (pełne godziny) klocków o różnych kolorach w specjalnie wyżłobione miejsce. Zegar posiada 2 obrotowe wskazówki oraz tarczę z oznaczonymi minutami, które przydadzą się do nauki minut i godzin. Logika, motoryka, nauka rozpoznawania godzin. Przykłady zegarów:  Jednostka sztuka	14
6	1 zestaw kostek Gracjana – drewniane/plastikowe liczmany, które ćwiczą u dzieci spostrzegawczość, koncentrację uwagi, doskonałą dokładność i precyzję ruchów, ułatwiają naukę liczenia, pomagają zrozumieć pojęcie zbioru i podzbioru, pobudzają kreatywność dzieci oraz kształtują wyobraźnię przestrzenną. Gra zawiera min. 102 sześciennych klocków.	14

	Klocki zapakowane w drewniane/kartonowe/plastikowe pudełko. Klocki ułatwiają naukę liczenia, pomagają zrozumieć pojęcie zbioru i podzbioru, pomagają kształtować wyobraźnię przestrzenną. Matematyka, koncentracja, kreatywność, precyzja ruchów, spostrzegawczość. Przykłady liczmanów:  Jednostka zestaw	
7	1 sztuka - gra drewniana/magnetyczna, zawierające zestaw różnych kolorowych figur geometrycznych (m. in. koło, trójkąt, prostokąt i możliwość ułożenia innych figur geometrycznych z pojedynczych elementów) na okrągłej lub prostokątnej podstawie o wym. w zakresach 29-46cmx21-34cm, układanka w rodzaju puzzli. Motoryka, matematyka, trening pamięci i logicznego myślenia, rozpoznawania kształtów. Przykłady zestawów:  Jednostka sztuka	14
8	1 komplet klocków geometrycznych pełnych i pustych w środku, układanki drewniane uczące kolorów i kształtów geometrycznych, pomagające zrozumieć zależności między kształtem/wielkością poszczególnych klocków. Klocki układane na podstawach z otworami w kształcie figur geom. lub/i zamocowanymi trwale klockami, co najmniej 12 szt. luźnych kolorowych klocków w różnych kształtach geometr. (klocki pełne i z pustym środkiem w kształcie danej figury geom.). Motoryka. Przykłady różnych klocków geometrycznych pełnych i pustych w środku:	7

	 Jednostka komplet	
9	1 zestaw edukacyjny - rodzaj układanek/puzzli, zestaw złożony z co najmniej plansz/kartoników/klocków/płytek z cyframi zakres 1-10 i kolorowymi obrazkami symboli np. roślin/zwierząt w ilości odpowiadającej co najmniej liczbom od 1 do 10. Zabawa polega na doborze obrazka do odpowiedniej liczby ułożonej z załączonych cyfr. Umiejętności matematyczne. Przykłady zestawów:  Jednostka zestaw	14
10	1 szt. sorter - piramida kształtów do nauki liczenia. Zestaw dla dzieci w wieku 2+ zawiera drewnianą podstawę z drążkami (1 do 10 lub 0 do 9), kolorowe kształty do nakładania na drążki, drewniane płytki z kolorowymi cyframi. Wymiary sortera dł. 41-46 cm, wys. 7,5-15, szer. 9-12cm. Matematyka, koordynacja, mała motoryka, poznawanie kolorów, kształtów. Przykłady sorterów:	14

	 Jednostka sztuka	
11	1 zestaw dużych drewnianych puzzli logicznych, których układanie na drewnianej podstawie pomaga w rozpoznawaniu podstawowych figur geometrycznych w szczególności koła, kwadratu, trójkąta/sześcioboku, gra zawiera 3 różne rodzaje figur geometrycznych w min. 3 konfiguracjach w przestrzeni i kolorystyce. Orientacja przestrzenna, logika, rozpoznawanie figur geometrycznych płaskich i przestrzennych: Przykłady puzzli:  Jednostka zestaw	14
12	1 zestaw – układanki/ek, dzięki której dzieci poznają takie pojęcia jak „przed czymś / za czymś”, „obok”. Zestaw umożliwiający rozwijanie orientacji przestrzennej, rozumienie i stosowanie odpowiedniego słownictwa. Zestaw zawiera karty zadaniowe, drewniane/plastikowe przestrzenne figurki min. 14 szt. (np. ludzie, zwierzęta, rośliny, budynki), podstawę do ustawiania w różnych konfiguracjach figur, instrukcję. Orientacja przestrzenna, umiejętności motoryczne, nauka słownictwa. Przykłady konfiguracji przestrzennych:	7

	 Jednostka zestaw	
13	1 zestaw złożony z min. 48 plastikowych/drewnianych figur geometrycznych płaskich (wielokolorowych) tzw. klocków Dienesa, gra uczy dzieci m. in. rozpoznawać figury geometryczne płaskie (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt), rozróżniać wielkości, kolory, tworzyć zbiory i podzbiory. Logika, nauka podstaw geometrii dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Przykłady gier:  Jednostka sztuka	14
14	1 zestaw składający się z min. 5 różnych gier (forma domina, puzzli) trenujących pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Celem gier jest łączenie co najmniej 2 obrazków w logiczny sposób. Zestawy obrazkowe tworzone są ze względu na wspólne lub przeciwne cechy, w tym co najmniej ze względu na: 14.1 kolor; 14.2 liczbę/ilość; 14.3 kształt/wygląd; 14.4 zależność w grupie/przyczynowa/in.; 14.5 kolejność zdarzeń. Gry składają się z ilustrowanych kart/płytek. Koncentracja, percepcja, pamięć, logiczne myślenie. Przykłady gier:	20

	 Jednostka zestaw	
15	1 szt. gra logiczna „4 w rzędzie”, gra przestrzenna. Stabilna plansza wykonana ze sklejki/drewna, o wymiarach boków szer.57-90, wys.39-80 cm, w zestawie dwukolorowe żetony/kulki w ilości min 42 szt. Kompetencje kluczowe, logika, spostrzegawczość. Przykłady gier:  Jednostka sztuka	40
16	1 gra - warcaby plenerowe, w skład zestawu wchodzi: 16.1 1 szt. plansza-szachownica wykonana z tworzywa PCV odpornego na zmienne war. atmosfer. oraz deptanie i ścieranie, powierzchnia całk. 170-300x170-300 cm; 16.2 co najmniej 1 komplet pionków, w tym co najmn. 12 czarnych i 12 białych pionków o wys. 8-9 cm każdy, średnica pionków dopasowana do pól planszy. Kompetencje kluczowe, matematyka, logika. Jednostka zestaw	20

17	1 szt. komoda geometryczna z 6-7 szufladami, zawiera 35-36 kształtów geometr. (różne trójkąty, prostokąty, wielokąty i in.) na oddzielnych płytkach z uchwytami, tj. w każdej szufladzie po 6 płytek w dwóch rzędach. Kompetencje kluczowe, matematyka, pedagogika Montessori. Jednostka sztuka	7
18	1 komplet belek - kolorowe belki numeryczne do nauki liczenia 1-10. Komplet min. 3 zestawów po min. 300 belek w 10 różnych rozmiarach, gdzie każdy kolejny rozmiar jest w innym kolorze i wielokrotnością rozmiarów podstawowego sześciangu 1x1. Belki wykonane z drewna. Przykład zestawów belek numerycznych:  Jednostka komplet	1